## Behaviour Driven Test(Modal)

**Als** Entwickler  
**möchte ich** die Spielfeldgrösse definieren können,  
**damit** keine fixe Grösse vorhanden ist

=> Das Objekt Spielfeld, braucht die Attribute Spalte X und Zeile Y

**Als** Spieler  
**möchte ich** die Position/Spalte des Spielsteines auf dem Spielfeld wählen können,  
**damit** ich meinen Spielzug erledigen kann

=> Das Objekt Spielstein braucht Attribute für die Position  
=> Ein Spielstein sollte nach Auswahl der Spalte in der untersten Spalte welche noch nicht besetzt ist, gesetzt werden

**Als** Programm  
**möchte ich** wissen welcher Spieler an der Reihe ist,  
**damit ich** den richtigen Stein setzen kann und bei einem Sieg der richtige Spieler genannt wird

=> Zwei boolean, zwingend einer der beiden ist true und einer false

**Als** Programm  
**möchte ich** wissen ob das Spiel wegen einem Sieg beendet werden muss, oder ob der nächste an der Reihe ist  
**damit ich** weiss wo das Spiel aufhört

=> Vier Spielsteine eines Spielers benachbarte Koordinaten auf dem Spielfeld

**Als** Programm  
**möchte ich** wissen welche Felder schon besetzt sind  
**damit ich** weiss wo ich den nächsten Stein platzieren soll

=> Spielfeld wird durch Methode feldBesetzen auf 1 oder 2 gesetzt, für den jeweiligen Spieler